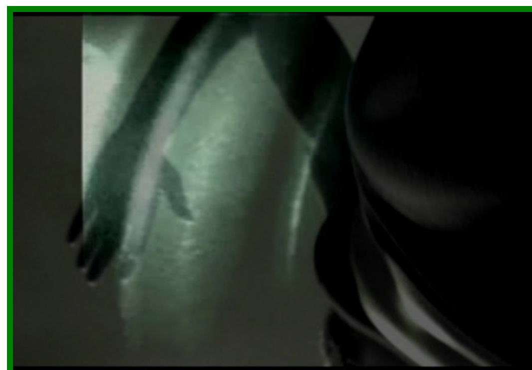
" S P E A K "

Proyecto interdisciplinario
www.speakinteractive.blogspot.com

De Alejandra Ceriani y Fabian Kesler
(2007-08)



1. Prefacio

Vivimos en un mundo mediatizado, donde los estímulos nos suelen llegar de manera in-directa, vía tecnología de por medio.
La presencia física y real es cada vez menor, nuestros sentidos cada vez más se acostumbran a percibir virtualidades, ficciones, donde lo virtual es cada vez menos virtual y mas real, es decir que lo virtual, lo indirecto, lo artificial, son los guarismos que terminan configurando nuestra visión y concepción contemporánea del mundo.

Así dadas las cosas, nuestro planteamiento y nuestro conocimiento de estos emisores artificiales es elemental o nulo, parte de nuestra forma de vida post moderna de poca profundización y alerta.
Las predicciones de principios de siglo XX de Paul Valery Y Walter Benjamín se cumplieron y con creces: Es decir, la importancia de la *imagen*, de la reproducción, en sentido amplio, será cada vez mayor y viviremos inmersos cada vez más en un mundo de impactos audibles y visuales.

2. Origen de la obra: Speak como videoarte y videodanza

Speak propone, en consecuencia, una nueva mirada y una nueva audición sobre nuestros emisores artificiales por excelencia, iconos de la época: pantalla de video y parlante…. escuchar la imagen, mirar el sonido….escuchar en lugar de oír y mirar en lugar de ver, involucrarse, poner el cuerpo y los sentidos en una época que no apoya estas prácticas.

Entonces, el parlante y la pantalla serán boca, sonido, serán ojos, imagen, será gemido, serán espera latente,serán caos y mas…todo queda abierto, algo nos quieren decir.
Entrar en su vibración, en sus texturas a veces más amables, a veces más distantes, y captar sentidos: Desde la circunstancia más atenta y emotiva que supone un hecho artístico en contraposición con el transitar cotidiano desatento que implica perderse gran parte de lo que sucede alrededor nuestro.



Y, este objeto, nos dirá y nos mostrara cosas que siempre estuvieron allí pero seguramente nunca nos detuvimos a apreciar….y lo hará a través de sus distintas contorsiones, sus sonoridades, sus cambios de ritmo, sus regularidades y sus improntas

Todo estaba en aquel lugar y pasaba de largo, todo esta ahora allí para que tengamos una nueva oportunidad…acercándonos quizás de un modo critico, quizás encontrando simbologías y alusiones personales, quizás solo desde el goce estético… el juego esta abierto.
Se puede audiover éste video en línea:http://www.youtube.com/watch?v=TlZ9m5-R_E4 como así desde nuestro sitio www.speakinteractive.blogspot.com

3. Construcción y Aspectos Técnicos

Desde varios lugares, algo de casualidad, algo de redescubrir, se construyo esta obra. Generando frecuencias audibles y subaudibles desde un sintetizador de sonidos hacia un parlante muy cerca nuestro, captamos con la cámara toda la magia audiovisual que ello generaba, movimientos de la membrana del parlante y sonidos de ondas simples, y que reaccionaba y mutaba de manera sorprendente ante pequeños cambios en las variables acústicas: amplitud, frecuencia, forma de onda, densidad de sonidos…fenómeno llamativo de movimientos y de sonidos simultáneos que pasaron a ser estéticos y estructurantes para nuestro proyecto….realmente estábamos viendo el sonido tal cual llega a nuestro oído



Llamativo desde el hecho de visualizar al emisor de primer grado, al generador de vibraciones…podemos pensarlo en un ser humano, donde estaríamos visualizando sus cuerdas vocales.
Además, estamos apreciando el patrón de vibración tal cual sigue en la cadena comunicativa: emisor, medio (aire) receptor (distintas etapas del oído)…por ejemplo un patrón de onda sinusoidal, caracterizado por el ir y venir continuos, deja de ser algo teórico y lejano para convertirse en una realidad palpable, no en una mera representación grafica como podría ser un osciloscopio o un grafico o un video de la onda.

Esto arroja, como dijimos, un sincronismo audiovisual perfecto…pero que a veces solo será visual por estar la onda acústica fuera de nuestro rango de audición, lo que genera apropiados silencios. Por otro lado el movimiento solo podrá ser seguido con exactitud por el ojo cuando su frecuencia no entre a velocidades muy altas, donde la resultante es otra y entra en juego la sugerencia y la imaginación respecto al movimiento de la membrana del parlante.

Al resultar dichos movimientos y sonidos tan poéticos y sugerentes, preferimos volcarlos al trabajo final con un procesamiento mínimo y elemental para la construcción de nuestro discurso.

4. Speak como Propuesta Escénica

4.1. La captación del cuerpo y el "speaker"

Puesta interactiva: movimiento-captación imagen y sonido en tiempo real.
Proyecto Speak se basa en la interacción de dos artistas, uno del movimiento y otro del sonido, buscando distintos tipos de comunicación, basados en principios básicos y universales de combinatoria como el fondo figura, los fondos superpuestos enmascarados, el solo, el silencio; teniendo como finalidad la ejecución de un concierto interactivo, tanto de sonido como de movimiento.
Se busca explotar al máximo la mínima expresión, recuperar los recursos simples y tratarlos de modos no usuales.

Por un lado, están la interface que analiza las señales mecánicas y articulares del cuerpo de la performer, en este caso una cámara web, transformándolas en paradigmas computacionales, devolviéndolas a la pantalla y a configuraciones sonoras tanto controladas como aleatorias.
Por otro, está el músico en vivo, que ejecuta y procesa el sonido en tiempo real, tanto de lo generado por la performer como a través de otros dispositivos puestos a jugar en su performance.



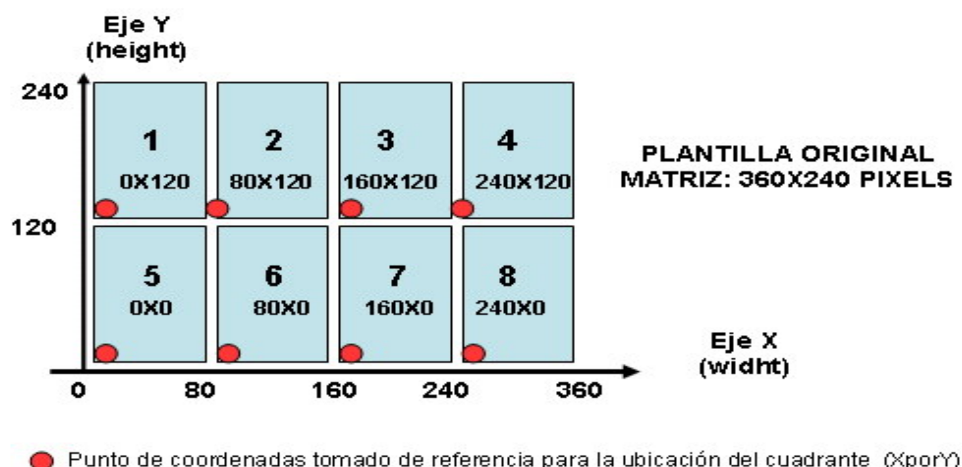
La cámara web es dividida en ocho zonas sensibles, donde a cada una le corresponde o un sonido fijo o un sonido aleatorio, que se activan cuando Alejandra "entra" en uno o más de ellos, y que interactúan con los procesos sonoros y los mismos sonidos que genera Fabián, generando así una idea contemporánea del término "concierto", donde la performer genera tanto video como sonido con sus movimientos, y el músico trabaja tanto respondiendo como proponiendo nuevos estados en la obra.



La cámara capta la presencia y los movimientos de la performer a través de un software específico.

Esto pasa a la pantalla y también a un software de música, que traduce dicha captación en sonidos.
A su vez, este programa de música es intervenido por el músico, tanto para modificar los sonidos como para generar los propios.
El músico realiza estas acciones con un teclado de tipo piano y con perillas de control que entran a la computadora.

Y veamos ahora las ocho zonas en que internamente está dividida la zona de captación de la cámara web dentro del software:

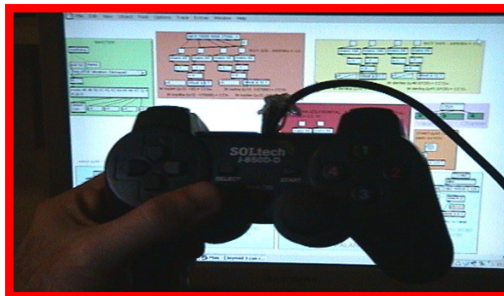


Es decir que habrá tantos sonidos simultáneos como zonas que detecten la presencia de la performer. Sus movimientos y las acciones del músico generan la versión escénica de Speak, donde el material sonoro es íntegramente tomado y procesado de los movimientos de la membrana del parlante con patrones simples, descriptos en los capítulos anteriores.
A esto se suma la aparición del parlante original que utilizamos en nuestros experimentos, tanto en escena como captado en la pantalla de video,que,como decíamos, potencia la ambigüedad real-virtual que abordamos como uno de nuestros ejes de trabajo:

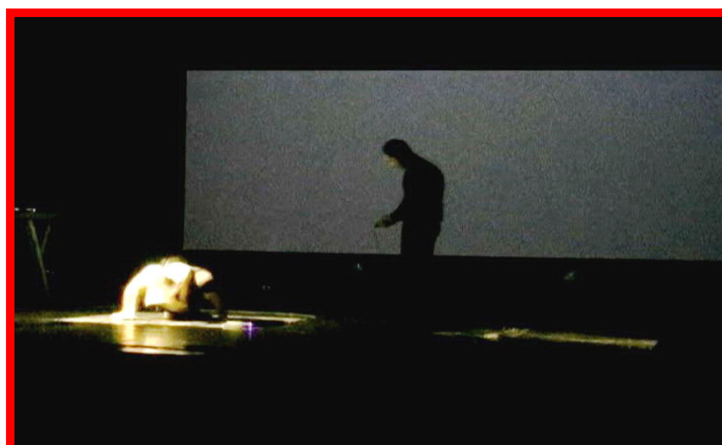


4.2. La interactividad

Generamos interactividad a niveles de la combinatoria de los lenguajes disciplinares (formación y composición de estructuras discursivas) a través de interfaces software y dispositivos físicos como cámara web (descripto anteriormente), teclados adaptados, joysticks. Veamos el joystick. De fondo observamos la plantilla de programación con la cual sus palancas y botones actúan directamente sobre la generación y el proceso del sonido:



Un momento de Speak en escena: El joytsick utilizado por el músico, afectando tanto la generación sonora como el movimiento y las acciones de la performer a partir de estos sonidos, produciendo por supuesto diferentes lecturas en el público:



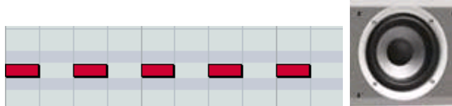
5 Forma escénica

Si bien la forma de Speak no es fija, a continuación una estructura base sobre la que trabajamos en algunas ocasiones:

ESTE GUION RESULTA DE LOS DISTINTOS RECURSOS DE COMBINATORIA TEXTURALES ENTRE ESTOS MEDIOS, GENERANDOSE "CONCERTOS", CONTRAPUNTOS Y ENMASCARAMIENTOS, RECURSOS DE ESCENCIA MUSICAL APLICADOS SOBRE DISTINTOS MEDIOS EXPRESIVOS.

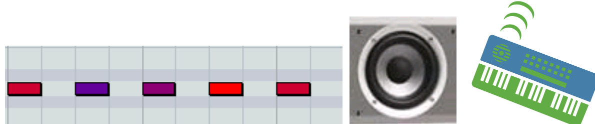
MOMENTO 1

SOLO EL GRAN PARLANTE "HABLANDO" EN ESCENA: LATIDOS…EL INICIO, LA SINTESIS Y EL MOTOR DE LA OBRA.
SUCESION REGULAR, REPETITIVA.
LA REPETICION COMO RECURSO PARA IR CONVOCANDO A LOS ESPETADORES A LA PROPUESTA.



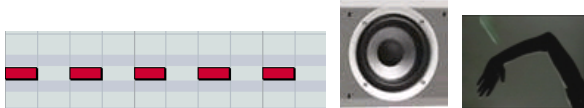
MOMENTO 2

CONCIERTO PARLANTE-MUSICO. EL MUSICO INTERVIENE LEVEMENTE SOBRE ESE LATIDO DESDE SU TECLADO (DESDE EL TIMBRE SOLAMENTE).
INTERVENCION SUTIL Y RAPIDA, SE RETIRA MOMENTÁNEAMENTE, ADMITIENDO Y RECONOCIENDO ASÍ LO PERTINENTE DEL PARLANTE (SPEAKer) EN EL CONCEPTO DE LA OBRA.



MOMENTO 3

SE SUMA LA PERFORMER Y REALIZA MOVIMIENTOS SOBRE EL PULSO. A VECES SE ESPEJA CON EL, A VECES SE INDEPENDIZA. LIGERO Y PRELIMINAR.



MOMENTO 4

EL MUSICO PROCESA EL LATIDO DE SPEAK (DESDE LA VELOCIDAD RITMICA, DESDE EL TIMBRE).
LA PERFORMER REACCIONA A ESTAS MUTACIONES GENERANDO NUEVAS INSTANCIAS DE MOVIMIENTO. EL DISCURSO SE COMPLEJIZA LENTAMENTE.



MOMENTO 5

EL MOVIMIENTO DE LA PERFORMER COMIENZA A GENERAR SONORIDADES PUNTUALES (TRANSIENTES DE ATAQUE), QUE APARECEN POR LOS DEMAS PARLANTESLA TEXTURA SONORA POR LO TANTO SE COMPLEJIZA: TRES CAPAS PARTICIPANTES, SONIDOS CORTOS.
EL MUSICO PROFUNDIZA SUS PROCESAMIENTOS.
DISCURSO DE TIPO PREGUNTA-RESPUESTA ENTRE LOS SONIDOS INCITADOS POR LA PERFORMER Y LOS PROCESOS GENERADOS POR EL MUSICO.



MOMENTO 6

ENMASCARAMIENTOS: SE CORTA EL LATIDO Y EL MUSICO TOMA ESE COMPORTAMIENTO TIMBRICO, PERO NO RITMICO PUES "DISPARA" DE A UN (1) LATIDO EN TIEMPOS ARBITRARIOS.
CADA UNO DE ESOS SONIDOS ENMASCARA LA APARICION DE LOS SONIDOS PROVOCADOS POR LA PERFORMER, QUE AHORA SERAN CONTINUOS, LO QUE CAMBIA CONSIDERABLEMENTE LA TEXTURA SONORA PERCIBIDA.



6 Conclusiones

Entonces: Disuadir del preconcepto disciplinar y los roles ejecutivos que se anteponen comúnmente en la jerga artística escénica:
"él" músico, "la" bailarina, "la" coreógrafa...
Como se puede observar, los roles se vuelven más dificiles de clasificar, pues incluso la tecnología actúa junto a nosotros como generadora de la obra.
Tanto el rol escénico de cada uno, como el material que generan, no corresponde al clásico "danza" y "música de acompañamiento", o a correspondencias dialécticas obvias y rebundantes entre ambos medios, ya extremadamente explotados durante décadas.

Lo que se busca es, en definitiva,encontrar nuevos terrenos de expresión dentro de la época en que nos toca vivir, ***encontrar nuevos tipos de emociones.***

Alejandra Ceriani aceriani@gmail.com/ Fabián kesler fkesler@hotmail.com www.fabiankesler.com.ar

www.speakinteractive.blogspot.com